

Elói Martins Senhoras
(Organizador)

ADMINISTRAÇÃO:

Gestão, liderança e inovação 3



Atena
Editora
Ano 2022

Elói Martins Senhoras
(Organizador)

ADMINISTRAÇÃO:

Gestão, liderança e inovação 3



Atena
Editora

Ano 2022

Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena

Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena

Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa

Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
 Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
 Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
 Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
 Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
 Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
 Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
 Prof^ª Dr^ª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
 Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
 Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
 Prof^ª Dr^ª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
 Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
 Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
 Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
 Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
 Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
 Prof^ª Dr^ª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie di Maria Ausiliatrice
 Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
 Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
 Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
 Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
 Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
 Prof^ª Dr^ª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
 Prof^ª Dr^ª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
 Prof^ª Dr^ª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
 Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
 Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
 Prof^ª Dr^ª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
 Prof^ª Dr^ª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
 Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
 Prof^ª Dr^ª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
 Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
 Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
 Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
 Prof^ª Dr^ª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Prof^ª Dr^ª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
 Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
 Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
 Prof^ª Dr^ª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
 Prof^ª Dr^ª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
 Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
 Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Administração: gestão, liderança e inovação 3

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Yaidy Paola Martinez
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Elói Martins Senhoras

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)	
A238	<p>Administração: gestão, liderança e inovação 3 / Organizador Elói Martins Senhoras. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-258-0746-1 DOI: https://doi.org/10.22533/at.ed.461221611</p> <p>1. Administração. 2. Planejamento. 3. Gestão. I. Senhoras, Elói Martins (Organizador). II. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDD 658</p>
Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.

DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código Penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.

Este livro foi intitulado como “Administração: Gestão, Liderança e Inovação 3”, por ser um trabalho que dá continuidade a duas obras anteriores, ao manifestar uma agenda de estudos comprometida para apresentar uma relevante agenda contemporânea de estudos com base em um tripé conceitual com crescente relevância empírica nas atividades de planejamento, gestão e no desenvolvimento institucional e organizacional.

Estruturado em dezenove capítulos, o presente livro apresenta uma abordagem caleidoscópica sobre o campo empírico da Administração, demonstrando assim como uma multifacetada análise de temas, estudos de caso e marcos teórico-conceituais sobre a realidade organizacional, fornecendo assim relevantes subsídios para a construção epistemológica do próprio pensamento científico.

A construção desta obra somente foi possível em função de um trabalho coletivo executado por meio de uma rede de colaboradores que se caracteriza como uma comunidade epistêmica internacional ativa na construção do pensamento científico em Administração, com contribuições advindas de instituições públicas e privadas de Ensino Superior do Brasil, México, Peru e Portugal.

Por um lado, o recorte metodológico desta obra é caracterizado pela natureza exploratória, descritiva e explicativa quanto aos fins e pela adoção da abordagem quali-quantitativa quanto aos meios, fundamentando-se pelo uso convergente do método dedutivo e partindo de marcos de abstração histórica-teórica-legal até se chegar à análise empírica de fatos e estudos de casos.

Por outro lado, o recorte teórico de estruturação das pesquisas deste livro é fundamentado por um conjunto diferenciado de debates em cada um dos dezessete capítulos, demonstrando assim, como resultado global, a existência de um paradigma eclético de fundamentos teóricos e conceituais que reflete o esforço do pluralismo teórico-analítico de um grupo plural de pesquisadores de diferentes países.

Em razão das discussões levantadas e dos resultados apresentados após um marcante rigor metodológico e analítico, o presente livro caracteriza-se como uma obra amplamente recomendada para estudantes em cursos de graduação e pós-graduação ou mesmo para o público não especializado na área de Administração, por justamente trazer de modo didático e linguagem acessível novos conhecimentos sobre a atual e prospectiva realidade administrativa.

Excelente leitura!

CAPÍTULO 1 1**A REDE ECOVIDA DE AGROECOLOGIA: AGRICULTURA FAMILIAR E PRÁTICAS ECOLÓGICAS**

Josimari de Brito Morigi

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216111>**CAPÍTULO 2 10****COMPARILHAMENTO DE INFORMAÇÕES NO CONTEXTO DA COMUNICAÇÃO E DA APRENDIZAGEM ORGANIZACIONAL: UM ESTUDO DE CASO**

Priscilla Lopes Bertolino

André Mateus Bertolino

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216112>**CAPÍTULO 3 27****COMPORTAMENTO DO CONSUMIDOR: FATORES QUE INFLUENCIAM O COMPORTAMENTO DE COMPRA DO PÚBLICO FEMININO ADULTO**

Sarah Isabel Resende Silveira

Vanessa Magalhães Santos

Adriano Camarano Corrêa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216113>**CAPÍTULO 4 64****CRIAÇÃO E APLICAÇÃO DE JOGOS DE EMPRESAS: A EXPERIÊNCIA PERSONAL LEAD GAME**

Francisco Henrique dos Santos Silva

Átila de Freitas

Samara Mirian Nobre de Castro

Priscila Gomes de Araújo Vidal Freitas

Marcos Wender Santiago Marinho

Ana Beatriz Bernardes Oliveira

Sildácio Lima da Costa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216114>**CAPÍTULO 5 70****MANTENDO ACESA A CHAMA DO CANDEEIRO: ENSAIO SOBRE OS PRÓXIMOS PASSOS DO SANEAMENTO RURAL SOB AS LENTES DE QUEM FOMENTA O AGRONEGÓCIO NA BAHIA**

Alisson Santos Gonçalves

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216115>**CAPÍTULO 6 91****CONSULTORIA E ASSESSORIA EM GESTÃO PÚBLICA: UM ESTUDO DE CASO DA INSERÇÃO DO MEL NA MERENDA ESCOLAR NO MUNICÍPIO DE SÃO JOÃO DA PONTE/MG**

Paulo Giovanni Giarola

Leonardo Luiz Santos Rodrigues

Eduardo Giarola

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216116>

CAPÍTULO 7 109

GESTÃO PÚBLICA ALIADA À TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO: ANÁLISE DA APLICAÇÃO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO NA GESTÃO PÚBLICA NA PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

Rafael Souza e Silva

Flávia Helena Batista de Oliveira Pinheiro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216117>

CAPÍTULO 8 119

EMPREENDEDORISMO NA EDUCAÇÃO SUPERIOR: DESENVOLVENDO TECNOLOGIA SOCIAL APLICADA À EDUCAÇÃO PARA O TRÂNSITO E MOBILIDADE SUSTENTÁVEL

Bárbara Cassandra Vita Barbosa

Emanuel Ferreira Leite

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216118>

CAPÍTULO 9 129

ELEMENTOS PARA A FORMAÇÃO E APERFEIÇOAMENTO DOS SERVIDORES PÚBLICOS MUNICIPAIS DE TEÓFILO OTONI-MG ATRAVÉS DE ESCOLA DE GOVERNO

Ana Maria de Oliveira Rodrigues

Simão Pereira da Silva

Ronan Pereira Capobianco

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.4612216119>

CAPÍTULO 10..... 149

O PROCESSO ADMINISTRATIVO DISCIPLINAR E O EXCESSO DO PODER PUNITIVO DA AUTORIDADE COMPETENTE

Robert Resende de Castro

Ana Paula Rodrigues

Douglas Carvalho de Assis

Rauli Gross Júnior

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161110>

CAPÍTULO 11 164

DESARROLLO DE UN SIMULADOR FINANCIERO DE PORCIENTOS INTEGRALES MEDIANTE LA METODOLOGÍA XP

Ana Luisa Ramírez Roja

Juan Pedro Benítez Guadarrama

Oscar Ordaz Coronado

Sonia Guadalupe Morales Martínez

Luis Eduardo Morales Martínez

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161111>

CAPÍTULO 12..... 177**IMPACTO DE RECAUDACIÓN TRIBUTARIA EN EL DESARROLLO SOCIAL DE LA REGIÓN PUNO PERÚ**

Gerardo Hugo Flores Mestas
 Ronald Raul Arce Coaquira
 Alexander Huayta Vilca
 Eliana Lisbeth Arce Coaquira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161112>

CAPÍTULO 13..... 192**INBOUND METHODOLOGY AS A PROPOSAL IN A DIGITAL MARKETING PLAN FOR THE RESTAURANT SECTOR OF PUEBLA CITY, MÉXICO**

Maritzelena Zamora García
 Kathy Laura Vargas Matamoros
 Crisanto Tenopala Hernández
 José Luis Moreno Rivera
 Antonio Solís Lima

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161113>

CAPÍTULO 14..... 201**PROCEDIMIENTO PARA EL RECLUTAMIENTO, SELECCIÓN E INDUCCION DEL PERSONAL EN EMPRESAS MEXICANAS**

Víctor Manuel Piedra Mayorga
 Rafael Granillo Macias
 Miguel Angel Vázquez Alamilla
 Raúl Rodríguez Moreno
 Miriam Leilani Piedra Guzmán
 Maria Eugenia Alcantara Hernández

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161114>

CAPÍTULO 15..... 218**STRATEGY FOR THE DEVELOPMENT OF YOUNG RESEARCHERS AT THE INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR DE FRESNILLO**

José de Jesús Reyes Sánchez
 Juan Antonio González Sáenz

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161115>

CAPÍTULO 16.....227**REESTRUTURAÇÃO: QUAIS OS IMPACTOS DOS PROCESSOS DE AQUISIÇÃO NA PERFORMANCE DAS EMPRESAS EUROPEIAS?**

Susana Carreira Rodrigues

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161116>

CAPÍTULO 17.....242**O ESSENCIAL SOBRE OS ATIVOS INTANGÍVEIS DAS EMPRESAS COTADAS**

EM MERCADO REGULAMENTADO EM PORTUGAL

Ângelo Martins

Pedro Matias

Miguel Gonçalves

Sónia Rito

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161117>**CAPÍTULO 18.....254**

INTEGRAÇÃO DA LOGÍSTICA REVERSA NO SISTEMA DE INFORMAÇÃO DA CADEIA DE SUPRIMENTOS

Larissa Vale Diniz

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161118>**CAPÍTULO 19.....265**

PRÁTICAS DE RESPONSABILIDADE SOCIAL E COMUNICAÇÃO INSTITUCIONAL NAS PMES PORTUGUESAS

Rui Silva

Galvão Meirinhos

Amélia Carvalho

Ana Ferreira

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.46122161119>**SOBRE O ORGANIZADOR.....297****ÍNDICE REMISSIVO.....298**

CRIAÇÃO E APLICAÇÃO DE JOGOS DE EMPRESAS: A EXPERIÊNCIA PERSONALEAD GAME

Data de aceite: 01/11/2022

Francisco Henrique dos Santos Silva

Átila de Freitas

Samara Mirian Nobre de Castro

Priscila Gomes de Araújo Vidal Freitas

Marcos Wender Santiago Marinho

Ana Beatriz Bernardes Oliveira

Sildácio Lima da Costa

RESUMO: O primeiro contato com a estratégia caracteriza-se na infância, através de brincadeiras e jogos, onde vemos regras compostas diante de uma realidade na qual um jogador deseja se sobressair aos seus adversários/concorrentes e alcançar os objetivos. Assim, este estudo descritivo, caracterizado por um relato de experiência, construído com base em uma abordagem qualitativa, objetiva apresentar uma experiência didática lúdica, desenvolvida no âmbito da disciplina Jogos de Empresas, ministrada no 8º semestre do curso de Administração da Faculdade Vidal, no primeiro semestre do ano 2020. A atividade foi desenvolvida

no decorrer de encontros semanais, transcorrendo diversas atividades lúdicas, tendo sua finalização com a criação de um novo jogo por parte dos alunos, com ênfase em atividades empresariais e aplicabilidade corporativa.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de empresas; Processos lúdicos; Criatividade.

CREATION AND APPLICATION OF BUSINESS GAMES: THE PERSONALEAD GAME EXPERIENCE

ABSTRACT: The first contact with strategy is characterized in childhood, through games and games, where we see rules composed in the face of a reality in which a player wants to stand out from his opponents/competitors and achieve goals. Thus, this descriptive study, characterized by an experience report, built on a qualitative approach, aims to present a playful didactic experience, developed within the scope of the Business Games discipline, taught in the 8th semester of the Business Administration course at Faculdade Vidal, in first half of the year 2020. The activity was developed in the course of weekly meetings, taking place various recreational activities, ending with the creation of a new game by the students,

with an emphasis on business activities and corporate applicability.

KEYWORDS: Business games; Playful processes; Creativity.

INTRODUÇÃO

Vivemos um período de mudanças constantes decorrentes de decisões que influenciam comportamentos mercadológicos em contexto global, na qual uma inovação pode refletir em outro continente, forçando o mercado a mudar e as organizações a se adaptarem a uma nova realidade, suscitando a necessidade de criação e utilização de novas estratégias para alcançar posições mais competitivas (SERTEK, GUINDANI e MARTINS, 2012).

Facilmente a palavra “estratégia” é associada a “planejamento”, definindo-a como o plano que visa o alcance de um objetivo. Entretanto, ao observarmos, podemos identificar a existência de discrepância entre o plano e a execução das empresas, mesmo que as mesmas alcancem os objetivos propostos no início de seu planejamento estratégico (MINTZBERG, AHLSTRAND e LAMPEL, 2010).

Destarte, a estratégia não pode ser definida com o plano, mas sim como o conjunto de acontecimentos que percorrem a origem do planejamento a o alcance dos objetivos propostos, no qual podem ocorrer diversas modificações e a busca de adaptação às mudanças do processo (MINTZBERG, AHLSTRAND e LAMPEL, 2010).

Embora a palavra estratégia tenha origem grega (*strategos*) e sua definição suscitada diante das guerras, remotamente sua utilização pode estar envolvida em algo mais simplório e intrínseco ao comportamento humano (GRAMIGNA, 2007; STEINER e MINER, 2006). Conforme Gramigna (2007), o primeiro contato com a estratégia caracteriza-se na infância, através de brincadeiras e jogos, quando vemos regras compostas diante de uma realidade. Dessa forma, é possível interpretar como o conjunto de regras éticas e sociais dentro do contexto mercadológico da realidade da organização na qual se deseja sobressair sobre os concorrentes e alcançar o objetivo final do jogo, sua vitória, da mesma forma que se cria estratégias que geram diferenciais competitivos.

Diante desta abordagem, sobre estratégias organizacionais e a construção lúdica de conhecimento dentro das organizações, este estudo descritivo, caracterizado como um relato de experiência, objetiva apresentar uma experiência de aprendizagem lúdica, desenvolvida no âmbito da disciplina Jogos de Empresas, ministrada no 8º semestre do curso de Administração da Faculdade Vidal (FAVILI), situada no município de Limoeiro do Norte/CE.

METODOLOGIA

Este estudo descritivo, caracterizado por relato de experiência e construído com

uma abordagem qualitativa, descreve uma atividade desenvolvida por um grupo de alunos entre os meses de fevereiro a junho do ano 2020, no âmbito da disciplina Jogos de Empresas, do curso de Administração da Faculdade Vidal. A atividade foi desenvolvida com a finalidade de integrar conhecimentos teóricos e práticos na solidificação de uma aprendizagem científica adquirida com os componentes curriculares do curso pelos alunos.

Conforme Cervo, Bervian e Silva (2006), a pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los. Em síntese, esse tipo de pesquisa trabalha sobre dados ou fatos colhidos da própria realidade.

A experiência aconteceu a partir da divisão da turma em equipes e de encontros semanais com a aplicação de diversas atividades lúdicas, encerrando-se com a criação, pelos alunos, de jogos de empresas com ênfase em processos organizacionais e aplicabilidade corporativa.

No transcorrer das aulas, diante da situação gerada pela pandemia da COVID-19, uma doença descoberta na China no mês de dezembro de 2019, causada pela família de vírus denominada Coronavírus, que causa infecções respiratórias e possui a característica de alta transmissibilidade, o Governo do Estado decretou a obrigatoriedade do cumprimento de uma ordem de afastamento social da população e a paralisação de atividades presenciais de ensino. Assim, as atividades da disciplina precisaram migrar para um formato remoto, onde a comunicação e o desenvolvimento de todas as dinâmicas passaram a ser mediadas por canais e plataformas digitais de comunicação, como os aplicativos *Whatsapp*, *Google Meet* e *Zoom*.

Durante todo o processo, os alunos puderam contar com o professor mantendo um diálogo e incentivando-os a exporem seus conhecimentos e experiências, bem como suas dúvidas e inseguranças em relação ao conteúdo e metodologia abordados. A atividade encerrou-se com a apresentação e aplicação do jogo criado envolvendo aspectos de negociação, concorrência, capacidade de planejamento e tomada decisão, características de jogos de processos e de mercado (GRAMIGNA, 2007).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Transcorrendo os encontros, as regras, objetivos e metodologia da disciplina foram apresentados à turma. Em uma primeira etapa, os alunos passaram por uma dinâmica de construção de equipes. Essas equipes, denominadas “bandos”, iriam disputar entre elas durante toda a disciplina, transformando-a em um grande jogo cujo objetivo era promover o aprendizado e encorajar os envolvidos a tomarem decisões, enfrentarem desafios e criarem técnicas para vencer seus concorrentes, proporcionando aos alunos uma vivência próxima da realidade empresarial.

O jogo de construção dos bandos aconteceu com a distribuição de cartas para cada jogador (aluno). Uma primeira carta definia a classe (categoria) do jogador no jogo: Alfa,

Ômega ou Beta, cujo Alfa é sempre o líder do bando. Cada classe possuía uma quantidade específica de pontos iniciais: 4, 3 e 2, respectivamente. Uma segunda carta definia e atribuía um “poder” a cada um dos jogadores. Os poderes faziam referência a acréscimos ou redução nos números obtidos no lançamento dos dados para cada jogada, exceto para os Alfas que possuíam exclusivamente o poder de vetar ações de outros jogadores.

Dando continuidade, cada jogador agora recebe uma terceira carta com a imagem de um animal, que será sua representação dentro do jogo. Nesta carta, os jogadores registraram seus pontos iniciais, suas classes e também duas qualidades e um defeito que percebiam neles mesmos.

Colocadas todas as cartas do jogo sobre uma mesa, exceto as cartas dos Alfas, estes iniciaram a escolha e convocação dos membros para suas equipes. Cada Alfa escolhia por meio das cartas e das características nelas descritas, sem saber a quem estas pertenciam, seus companheiros de bando. Assim, buscando-se pessoas com espírito de liderança e bom relacionamento interpessoal, formou-se o bando “Six Harba”, objeto de perspectiva deste estudo.

Analisando a descrição, pontuações e critérios de escolha dos personagens e líderes de cada equipe, percebe-se o que Sertek, Guindani e Martins (2012) denominam de sistema formal e informal dentro de uma organização. O sistema formal seria a composição dos direitos e deveres dos colaboradores, tendo sido nesta dinâmica aqui descrita, definidas posições hierárquicas, como a liderança Alfa, e as regras que cada membro deveria obedecer. O sistema informal consiste nas interações fora do sistema formal, como cooperação dos membros e suas idiossincrasias, sendo percebida nesta dinâmica quando o Alfa escolhe os membros de seu bando.

Após a formação do bando, a primeira atividade é a criação da logo, uma imagem representativa dos valores do bando, onde cada um expõe suas ideias e criatividade. Tal atividade proporcionou conhecer os membros, saber suas habilidades, qualidades e limites que cada um pode exercer dentro do jogo. Destarte, criam-se valores internos (os valores organizacionais) e um breve compartilhamento de conhecimento (início de uma cultura de aprendizagem). Tal atividade proporcionou as informações que norteariam as estratégias (próximo a missão empresarial) e o posicionamento do bando nas demais atividades (SERTEK, GUINDANI e MARTINS, 2012; MINTZBERG, AHLSTRAND e LAMPEL, 2010; KLUYVER e PEARCE, 2007).

Transcorrendo os encontros e o grande jogo, o bando se deparou com diversos desafios com alguns jogos virtuais e de tabuleiro aplicados. Pra cada jogo o Alfa passava por processos de tomada de decisão, tendo que escolher por vezes os integrantes do bando que iriam representar a equipe em cada jogo. O Alfa conduzia seu processo de escolha a partir das competências e habilidades de cada membro de seu bando, proporcionando uma escolha mais assertiva (KLUYVER e PEARCE, 2007).

Dessa forma, os jogadores compreendem a necessidade de aspectos de liderança

e proatividade dentro do grupo, sendo mencionado por Gramigna (2007) como um dos aspectos essenciais nos jogos de processos dentro de organizações. A simulação ou vivência de alguns aspectos administrativos são apontados por Sertek, Guindani e Martins (2012) como procedimentos responsáveis por agregar valores às equipes, tornando-se potenciais diferenciais competitivos, como: a delegação de atividades, afim de diminuir pressões e sobrecargas; liderança, estimulando a capacidade dos membros e tornando-os proativos; e agregar valor à organização, através da valorização do conhecimento e dos talentos humanos.

Em uma segunda etapa da disciplina, é anunciado o desafio aos bandos de criarem e aplicarem um jogo de empresa, com possibilidade de aplicação em um contexto empresarial, com objetivo de treinar e/ou motivar colaboradores. Esse desafio se tornou ainda mais complexo com a condição do afastamento social e atividades remotas impostas pelo contexto da pandemia da COVID-19, obrigando todos os bandos a construírem suas propostas de jogos através de plataformas *online*.

Destarte, através de algumas reuniões e pesquisas, a equipe pensou em diversas hipóteses que possibilitassem a aplicação através de um ambiente virtual, de uma proposta de jogo com características de jogos de processo e de mercado como com ênfase em habilidades técnicas e situações do mercado como planejar e estabelecer metas, aplicar princípios de comunicação efetiva, criar estratégias para tomada de decisão com riscos calculados, lidar com a concorrência e construir estratégias de expansão de mercado (SERTEK, GUINDANI e MARTINS, 2012; GRAMIGNA, 2007; KLUYVER e PEARCE, 2007).

O jogo criado, chamado de “PersonaLead Game” envolvia a correlação de características e comportamento de alguns animais com as de humanos, presentes nas pessoas dentro das organizações.

A jogabilidade proposta envolvia diversos elementos derivados da associação da própria atividade profissional das pessoas dentro das organizações com elementos de jogos, como o blefe, um elemento adicionado ao jogo como um “poder” atribuído a alguns jogadores durante as partidas, que faz referência a um comportamento muito presente em processos de negociação. No jogo, o blefe veio como possibilidade para qualquer integrante duvidar das ações de outro, podendo ganhar pontos caso descubra o blefe do adversário.

Os jogadores ganhavam pontos decorrentes de acertos de perguntas sobre Administração, que representavam o conhecimento que deveria ser testado ou construído com os colaboradores em um contexto de treinamento em uma empresa.

A apresentação e aplicação do jogo ocorreram durante o horário de aula, no dia 19 de maio de 2020, através dos aplicativos *Google Meet* e *Whatsapp*. A experiência de aplicação foi bem descontraída, apesar de suas regras e memorização de poderes por parte dos jogadores tornarem-se, por vezes, um empecilho à jogabilidade. Contudo o mesmo demonstrou facilidade de aplicação remota e possibilidade de ajustes no modo de jogo, adaptando-o a um contexto de aplicação presencial, assim como também a qualquer

tema que seja necessário o treinamento em um contexto empresarial.

CONCLUSÃO

A metodologia adotada para a disciplina Jogos de Empresas, ministrada ao 8º semestre do curso de Bacharelado em Administração da Faculdade Vidal, durante o primeiro semestre do ano 2020, demonstrou ser coerente e atrativa aos alunos, proporcionando através de experiências lúdicas, a criação de conhecimentos que refletem em aspectos futuros, ou seja, a utilização de jogos no processo lúdico de formação de universitários como forma de compreensão de aspectos reais e análise de variáveis do contexto abrangente (GRAMIGNA, 2007).

Contudo, salienta-se a necessidade explicativa das atividades, pois tal exercício representa o processo de aprendizado na qual a não compreensão ou possíveis distorções nas interpretações podem ocorrer, gerando desmotivação ou desinteresse de determinados indivíduos. Entretanto, o fato da experiência fixar-se facilmente na mente pode acarretar o surgimento de hábitos intrínsecos e conhecimento tácito nos alunos, que agregam, ajudando-os em vivências futuras similares. Dessa forma, a adoção de atividades recreativas torna-se eficiente à medida que a teoria é relacionada e processada pelos participantes do corpo discente (GRAMIGNA, 2007).

A adoção desta metodologia para a disciplina apresentou um alto grau de aceitação pelos alunos, que compreenderam a possibilidade de adequação para outras disciplinas colaborando para o ensino de outros conteúdos através de ferramentas lúdicas.

REFERÊNCIAS

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson, 2006.

MINTZBERG, Henry.; AHLSTRAND, Bruce.; LAMPEL, Joseph. (traduzido por: Lene Belon Ribeiro). **Safári de estratégia: um roteiro pela selva do planejamento estratégico**. 2ª ed. - Porto Alegre: Bookman, 2010.

SERTEK, Paulo; GUINDANI, Roberto Ari; MARTINS, Tomas S; **Administração e Planejamento Estratégico**. Curitiba: Editora Intersaberes, 2012.

GRAMIGNA, Maria R. M. **Jogos de Empresa**. 2ª ed. - São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

KLUYVER, Cornelis A.; PEARCE, John A. **Estratégia: uma visão executiva**. 2ª ed. - São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

STEINER, G.A.; MINER, J.B. **Política e estratégia administrativa**. Rio de Janeiro: Interciência, 2006.

A

Administração 10, 11, 13, 14, 24, 25, 27, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 69, 70, 73, 87, 88, 93, 94, 95, 96, 97, 101, 103, 105, 106, 107, 108, 110, 113, 114, 116, 117, 124, 125, 127, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 140, 142, 143, 144, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 229, 230, 232, 240, 264, 297

Agricultura familiar 1, 2, 3, 5, 6, 9, 86, 91, 92, 93, 96, 97, 99, 101, 102, 105

Agroecologia 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9

Agronegócio 70, 73, 86, 98, 106

Aperfeiçoamento 129, 131, 133, 134, 142, 145, 146

Aplicabilidade da RSE 265

Aprendizagem 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 24, 25, 33, 65, 66, 67, 110

Aquisição 63, 97, 98, 101, 104, 106, 108, 193, 227, 229, 230, 231, 232, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 247, 250, 251

Assessoria 4, 9, 91, 93, 98, 100, 104

Ativos intangíveis 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 251, 252, 253

Autoridade 149, 156, 158

B

Bahia 70, 73, 75, 85, 86, 87, 88, 89

Brasil 1, 2, 3, 4, 5, 8, 25, 36, 62, 70, 71, 72, 76, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, 97, 101, 105, 106, 107, 108, 120, 121, 125, 126, 127, 131, 132, 134, 146, 147, 150, 159, 160, 162, 240

C

Comportamento 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 37, 38, 46, 49, 51, 53, 60, 61, 62, 63, 65, 68, 116, 123, 155

Compra 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 38, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 53, 58, 60, 61, 63, 105, 167, 193, 229, 232, 247

Comunicação 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 34, 35, 46, 49, 54, 61, 66, 68, 111, 114, 117, 118, 123, 136, 140, 142, 144, 231, 297

Conhecimento 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 37, 65, 67, 68, 69, 101, 107, 110, 113, 118, 119, 123, 124, 132, 136, 140, 142, 143, 144, 146, 147, 150, 155, 156, 157, 158, 232, 242, 252, 255, 257

Consultoria 91, 92, 93, 98, 99, 100, 101, 102, 104

Consumidor 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 49, 51, 53, 55, 60, 61, 62, 63,

98, 262

D

Desenvolvimento sustentável 1, 2, 3, 76, 86, 95, 98, 107, 121, 122, 124, 125, 126, 257, 258, 259, 265, 266, 270

Direito administrativo 106, 107, 149, 151, 157, 162, 163

E

Ecovida 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Educação 5, 16, 24, 90, 92, 97, 98, 105, 118, 119, 120, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 131, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 144, 297

Empreendedorismo 119, 120, 121, 123, 126, 127, 140

Empreendimento 100, 119, 120, 121, 122, 125

Empresas 26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 44, 45, 46, 49, 53, 54, 55, 56, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 69, 89, 97, 101, 105, 109, 110, 112, 113, 115, 117, 126, 132, 166, 167, 168, 175, 182, 190, 201, 204, 209, 210, 214, 216, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 242, 243, 244, 245, 249, 251, 252, 256, 257, 262, 297

Escola de Governo 129, 136, 147

Estratégias de RSE 265

F

Feminino 27, 28, 29, 30, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 138

Formação 22, 31, 67, 69, 103, 110, 122, 123, 125, 126, 129, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 139, 141, 142, 145, 146, 147, 148, 229, 245, 248, 250

Fresnillo 218, 219, 221, 225

Fusões 227, 228, 229, 230, 235, 236, 239, 240

G

Gestão 2, 3, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 22, 23, 24, 25, 26, 34, 55, 63, 70, 76, 77, 79, 82, 85, 86, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 100, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 121, 122, 124, 126, 127, 130, 132, 134, 135, 136, 140, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 229, 230, 239, 240, 241, 250, 251, 253, 254, 257, 261, 262, 263, 297

Governança 24, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 101, 102, 104, 105, 106, 107, 108, 124, 136

I

Informação 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 20, 22, 23, 24, 76, 100, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 136, 142, 145, 146, 231, 237, 243, 244, 245, 250, 251, 252, 254, 257, 262, 264

Inovação 13, 18, 65, 97, 110, 118, 119, 123, 126, 136, 140, 142, 244, 245, 297

J

Jogos 64, 65, 66, 67, 68, 69

L

Liderança 26, 67, 68, 96, 132, 135, 136

M

Marketing 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 49, 53, 56, 60, 61, 62, 63, 107, 147, 192, 193, 194, 198, 199, 200, 210, 222

Mel 91, 93, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 106, 108

Mercado 4, 5, 6, 9, 27, 28, 29, 30, 34, 35, 38, 55, 60, 65, 66, 68, 87, 91, 95, 98, 100, 102, 103, 104, 110, 123, 126, 135, 147, 167, 193, 209, 229, 230, 231, 232, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 242, 243, 246, 248, 249, 252, 255, 257, 260, 261, 262, 263

Merenda 91, 93, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 104, 106, 108

México 126, 127, 164, 175, 190, 192, 193, 218, 297

Mobilidade 119, 120, 121, 122, 124, 264

Mudança 10, 11, 12, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 91, 104, 130, 140, 231, 246, 261

Mulher 27, 28, 29, 30, 35, 40, 50, 60, 62, 138

O

Obras públicas 177, 178, 185, 186, 189

Organizações 2, 4, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 33, 34, 65, 68, 95, 110, 111, 112, 135, 229, 243, 245, 255, 256, 257, 258, 259, 261, 262, 263

P

Poder 15, 27, 31, 32, 35, 51, 61, 67, 68, 88, 92, 94, 101, 102, 103, 104, 116, 133, 140, 149, 150, 151, 152, 155, 159, 160, 161, 162, 163, 166, 168, 171, 193, 207, 230, 247, 248, 262

Portugal 110, 118, 127, 227, 242, 243, 244

Práticas de RSE 265, 273, 275, 278, 279, 280, 284, 286, 289, 290, 293, 294

Processo administrativo disciplinar 149, 150, 152, 153, 158

R

Reestruturação 101, 110, 227, 228, 229, 236, 238, 240

Responsabilidade social da empresas 265

Restaurantes 193

Rio de Janeiro 9, 24, 69, 71, 105, 107, 108, 109, 110, 113, 114, 116, 117, 127, 128, 146, 147, 148, 162, 163, 253, 264

S

Saneamento 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 86, 87, 88, 89, 90

Servidores públicos 129, 130, 131, 132, 135, 137, 139, 143, 145, 147, 149, 150, 151, 152, 154, 155, 161, 162

Soberania alimentar 1, 2, 3, 5, 8, 9

Sustentável 1, 2, 3, 8, 71, 72, 75, 76, 77, 78, 79, 86, 95, 98, 107, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 135, 228, 231, 256, 257, 258, 259

T

Tecnologia 4, 24, 74, 75, 76, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 100, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 123, 126, 136, 142, 193, 297

Trânsito 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 153

U

Universidade 1, 24, 25, 90, 106, 107, 108, 118, 119, 120, 123, 124, 125, 126, 127, 132, 136, 147, 240, 263, 297

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

@atenaeditora 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

ADMINISTRAÇÃO:

Gestão, liderança e inovação 3



Atena
Editora

Ano 2022

www.atenaeditora.com.br 

contato@atenaeditora.com.br 

@atenaeditora 

www.facebook.com/atenaeditora.com.br 

ADMINISTRAÇÃO:

Gestão, liderança e inovação 3



 **Atena**
Editora

Ano 2022